

①9 BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ Offenlegungsschrift  
⑪ DE 3334474 A1

②1 Aktenzeichen: P 33 34 474.4  
②2 Anmeldetag: 21. 9. 83  
②3 Offenlegungstag: 5. 4. 84

⑥1 Int. Cl. 3:  
G07 F 17/34  
G 11 C 17/00  
G 06 F 7/60  
G 09 F 9/00

DE 3334474 A1

③0 Innere Priorität: ③2 ③3 ③1  
05.10.82 DE 32372043

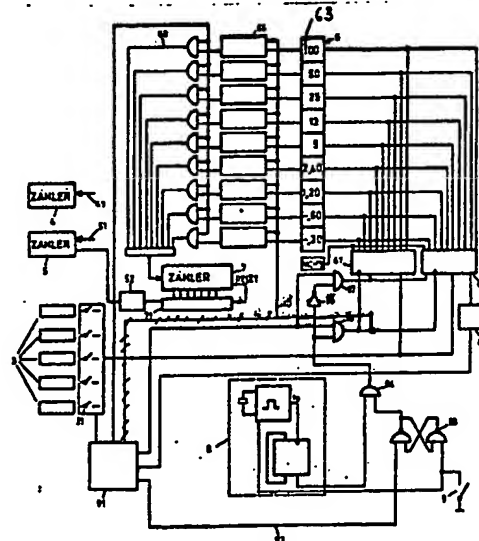
⑦1 Anmelder:  
Bally Wulff Automaten GmbH, 1000 Berlin, DE

⑦2 Erfinder:  
Schöne, Siegfried, 1000 Berlin, DE

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

⑤4 Münzspielgerät mit einem eine Mehrzahl von über Gewinn oder Verlust entscheidenden Anzeigefeldern aufweisenden Spielfeld

Es wird ein Münzspielgerät mit einem eine Mehrzahl von über Gewinn oder Verlust entscheidenden Anzeigefeldern aufweisenden Spielfeld vorgeschlagen, das eine Auswerteinrichtung zur Auswertung der auf den Anzeigefeldern dargestellten Symbolkombinationen aufweist. Weiterhin ist eine Risikospieleinrichtung zum Erhöhen eines bereits erzielten Gewinns bei Gefahr, diesen zu verlieren, vorgesehen, die über eine Taste setzbar ist. Auf einer Risikoanzeigeeinrichtung werden der bereits erzielte Gewinn und der durch die Risikoanzeigeeinrichtung erzielbare Gewinn angezeigt. Der Risikoanzeigeeinrichtung sind Speicher zugeordnet, die mit einer Zähleinrichtung verbunden sind. Abhängig vom Ergebnis der Risikospieleinrichtung werden bestimmte, in den Speichern gespeicherte Werte der Zähleinrichtung zugeführt, und abhängig vom Zählerstand wird ein Zusatzgewinn gewährt.



DE 3334474 A1

BEST AVAILABLE COPY

7

1 Patentansprüche

1. Münzspielgerät mit einem eine Mehrzahl von  
über Gewinn oder Verlust entscheidenden  
Anzeigefeldern aufweisenden Spielfeld mit  
5 einer Auswerteeinrichtung zur Auswertung der  
auf den Anzeigefeldern dargestellten Symbol-  
kombination, mit einer Risikospieleinrichtung  
zum Erhöhen eines bereits erzielten Gewinns  
bei Gefahr diesen zu verlieren, wobei die  
10 Risikospieleinrichtung über eine Taste setzbar  
ist und mit einer Risikoanzeigeeinrichtung von  
Gewinnwerten, die den bereits erzielten Gewinn  
und den erzielbaren Gewinn optisch hervorhebt,  
dadurch gekennzeichnet,  
15 daß der Risikospieleinrichtung (8,9,61,66,91  
bis 67) eine Zusatzeinrichtung (66,68,7,71)  
zugeordnet ist, die eine Speichereinrichtung  
(66) und eine mit ihr verbundene Zähleinrichtung  
(7) aufweist, wobei abhängig von den durch die  
20 Risikospieleinrichtung jeweils abgegebenen  
Ergebnissignalen die in der Speichereinrichtung  
(66) gespeicherten Werte der Zähleinrichtung  
(7) zugeführt werden, die auch bei Verlust  
des erzielten Gewinns in dem unmittelbar  
25 darauffolgenden Risikospiele nicht gelöscht  
wird und wobei bei Erreichen eines vorgebbaren  
Zählerstandes die Zusatzeinrichtung ein  
Steuersignal für einen Zusatzgewinn abgibt.
- 30 2. Münzspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekenn-  
zeichnet, daß die Zähleinrichtung (7) mit  
einer Vergleichseinrichtung (71) verbunden ist,  
die den Zählerstand mit einem vorgebbaren  
Wert vergleicht und bei Erreichen des vorgeb-  
baren Wertes ein Steuersignal zur Gewährung  
35 des Zusatzgewinns abgibt.

- 1      3. Münzspielgerät nach Anspruch 1 oder 2, dadurch  
gekennzeichnet, daß die Speichereinrichtung  
         (66) für jeden Gewinnwert der Risikoanzei-  
         einrichtung jeweils eine bestimmte Zahl  
5      speichert, die bei Gewährung des erzielbaren  
Gewinns durch die Risikospieleinrichtung  
dem jeweiligen Zählerstand der Zähleinrichtung  
         (7) zuaddiert wird.
- 10     4. Münzspielgerät nach Anspruch 3, dadurch  
gekennzeichnet, daß die Speichereinrichtung  
         (66) als ein oder mehrere Festwertspeicher  
         ausgebildet ist.
- 15     5. Münzspielgerät nach Anspruch 3, dadurch  
gekennzeichnet, daß die Speichereinrichtung  
         (66) als ein oder mehrere programmierbare  
         Speicher ausgebildet ist.
- 20     6. Münzspielgerät nach Anspruch 5, dadurch  
gekennzeichnet, daß die programmierbaren  
         Speicher abhängig von dem Ausgangssignal  
         eines Zufallsgenerators geladen werden.
- 25     7. Münzspielgerät nach Anspruch 5, dadurch  
gekennzeichnet, daß die programmierbaren  
         Speicher abhängig von der Auswerteeinrichtung  
         (31) und/oder der Gewinnsteuerlogik (91),  
         die Spielfolgen, Spielzustände und die  
         Symbolkombination erfassen, geladen werden.
- 30     8. Münzspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 7,  
dadurch gekennzeichnet, daß die Risikoanzei-  
         einrichtung (6) ein Feld für den Verlust  
         des Gewinnes aufweist, dem ein weiterer  
35     Speicher zugeordnet ist, wobei bei Gewinnverlust

- 1 die Zähleinrichtung den in dem Speicher  
gespeicherten Wert zum jeweiligen Zählerstand  
zuaddiert.
- 5 9. Münzspielgerät nach einem der Ansprüche  
1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß die  
Vergleichseinrichtung (71) mit einem Fest-  
wertspeicher (52) für Sonderspiele verbunden  
ist, der seinerseits an den Sonderspielzähler  
10 (5) angeschlossen ist, wobei das Steuersignal  
von der Vergleichseinrichtung (71) der in  
dem Festwertspeicher (52) für Sonderspiele  
gespeicherte Wert zu dem schon vorhandenen  
Zählerstand des Sonderspielzählers (5) hinzu-  
addiert wird.
- 15 10. Münzspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 9,  
dadurch gekennzeichnet, daß die Risikoanzeige-  
einrichtung Gewinnwertfelder (63) und den  
Inhalten der Speichereinrichtung (66) ent-  
20 sprechenden Punktfelder (64) aufweist, die  
den Gewinnwertfeldern (63) zugeordnet sind.
- 25 11. Münzspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 10,  
dadurch gekennzeichnet, daß die Zähleinrichtung  
(7) mit einem flächigen Leuchtfeld verbunden  
ist, wobei abhängig von dem Zählerstand der  
Zähleinrichtung (7) die beleuchtete Flächen-  
bedeckung des Leuchtfeldes steuerbar ist.

30

35

Henkel, Pfenning, Feiler, Hänzeler & Meinig

- 4 -

Patentanwälte Kurfürstendamm 170, D-1000 Berlin 15

5174

Patentanwälte

European Patent Attorneys  
Zugelassene Vertreter vor dem  
Europäischen Patentamt

Dr. phil. G. Henkel, München  
Dipl.-Ing. J. Pfenning, Berlin  
Dr. rer. nat. L. Feiler, München  
Dipl.-Ing. W. Hänzeler, München  
Dipl.-Phys. K. H. Meinig, Berlin  
Dr.-Ing. A. Butenschön, Berlin

Kurfürstendamm 170  
D-1000 Berlin 15

Tel.: 030/8812008-09  
Telex: 0529802 hnk d  
Telegramme: Seilwehrpatent

21. September 1983

Bt/schu..

BALLY WULFF AUTOMATEN GMBH  
Tauentzienstraße 6, 1000 Berlin 30

---

Münzspielgerät mit einem eine Mehrzahl von über Gewinn oder  
Verlust entscheidenden Anzeigefeldern aufweisenden Spielfeld

---

1 5-

1

5

10

15 Münzspielgerät mit einem eine Mehrzahl von über Gewinn oder Verlust entscheidenden Anzeigefeldern aufweisenden Spielfeld

20 Die Erfindung geht aus von einem Münzspielgerät mit einem eine Mehrzahl von über Gewinn oder Verlust entscheidenden Anzeigefeldern aufweisenden Spielfeld nach der Gattung des Hauptanspruchs.

25 Bei bekannten Münzspielgeräten werden bei Spielbeginn Gewinnsymbole, die auf Anzeigefeldern erscheinen, in Umlauf versetzt. Nach zufallsbedingtem Stillstand der Gewinnsymbole gibt die Symbolkombination Auskunft über Gewinn oder Verlust.

30 Bekannte Münzspielgeräte weisen außerdem eine Risikospieleinrichtung auf, die bei einem bereits erzielten Gewinn über eine Taste in Betätigung gesetzt werden kann. Dabei wird auf einer Risikoanzeigeleiste, die verschiedene Gewinnwerte anzeigt, der bereits erzielte Gewinn  
35 und der erzielbare Gewinn optisch hervorgehoben.

1 Über einen in der Risikospieleinrichtung vor-  
 5 handenen Zufallsgenerator wird entschieden, ob  
 der bereits erzielte Gewinn verloren geht oder  
 erhöht wird. Bei Erhöhung des Gewinns wird dieser  
 wieder als erzielter Gewinn angezeigt und auch der  
 nun erzielbare Gewinn wird wieder optisch hervor-  
 gehoben. Durch die Risikotaste kann der erzielte  
 Gewinn erneut riskiert werden. Entscheidet der  
 Zufallsgenerator der Risikospieleinrichtung,  
 daß der Gewinn verloren ist, leuchtet auf der  
 10 Risikoanzeigeleiste "NICHTS" auf und ein neues  
 Spiel kann beginnen, das heißt, die Symbole  
 der Anzeigefelder können in Umlauf gesetzt werden.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, die  
 15 Risikospieleinrichtung derartig bekannter Münz-  
 spielgeräte dahingehend zu verbessern und aus-  
 zubilden, daß dem Spieler zusätzlich zu dem  
 üblichen Risikospiel weitere Gewinnchancen  
 signalisiert und angerechnet werden.

20 Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß bei einem  
 Münzspielgerät nach dem Oberbegriff des Haupt-  
 anspruchs durch die in dessen Kennzeichen  
 angegebenen Merkmale gelöst.

25 Die Risikospieleinrichtung weist eine Risiko-  
 anzeigeeinrichtung auf, die aus unterschiedlichen  
 Feldern bestimmter Gewinnwerte besteht, wobei  
 der Gewinnwert des bereits erzielten Gewinnes  
 30 aufleuchtet und der erzielbare Gewinn durch  
 Blinken optisch hervorgehoben ist. Jedem Gewinnwert  
 ist ein Speicher zugeordnet, der eine be-  
 stimmte Punktezah speichert. Beim Wechsel  
 von einem Gewinnwertfeld auf das andere wird

- 1 die zugeordnete Punktezahl in einem Zähler aufaddiert, wobei bei einem bestimmten Zählerstand Sonderspiele zugeordnet werden. Durch die zusätzliche Möglichkeit Sonderspiele bei Betätigung der Risikotaste zu gewinnen, wird der Spielanreiz erhöht und der Spieler wird die Risikoeinrichtung häufiger in Betrieb setzen.

Durch die in den Unteransprüchen angegebenen weiteren Maßnahmen sind vorteilhafte Weiterbildungen

- 10 und Verbesserungen möglich. Besonders vorteilhaft ist, daß auch bei Verlust des riskierten Gewinns Punkte zum Gewinn von Sonderspielen gesammelt werden können, so daß wenigstens Anrechte für einen späteren Gewinn gegeben werden.

15

Die Erfindung ist in der Zeichnung dargestellt und wird in der nachfolgenden Beschreibung näher erläutert. Es zeigen:

20

Fig. 1 die schaltungsgemäße Ausgestaltung des erfindungsgemäßen Münzspielgeräts; und

25

Fig. 2 eine Ansicht des erfindungsgemäßen Münzspielgeräts.

- 30 In Fig. 1 sind fünf Spielsymbolträger mit dem Bezugszeichen 3 dargestellt, die in der Ansicht des Münzspielgeräts nach Fig. 2 in einem Spielsymbolfenster 2 zu sehen sind. Die Spielsymbolträger können zum Beispiel als Umlaufkörper ausgebildet sein, die auf ihrem Umfang die Symbole tragen. Die Symbolträger 3 sind mit einer Auswerteinrichtung 31 gekoppelt, die die Stellung der

35



1 Symbolträger 3 zum Beispiel über die angedeuteten Gewinnkontakte ermittelt und einem möglichen Gewinn zuordnet. Die Ausgangsleitungen der Auswerteeinrichtung 31, die den Gewinncode angeben und in der Fig. 1 vereinfacht durch eine Leitung

5 dargestellt sind, sind an die Eingänge eines ersten vorsetzbaren Zählers 61 und an die Eingänge eines zweiten vorsetzbaren Zählers 62 angeschlossen, die zum Beispiel als Schieberegister ausgebildet sein können. Die Ausgänge der vor-

10 setzbaren Zähler 61, 62 sind mit einer Risikoanzeigeeinrichtung 6 verbunden, wobei die Risikoanzeigeeinrichtung Felder 63 mit Gewinnwerten in Form von Münzbeträgen und in Form von Sonderspielen aufweist. Die Risikoanzeigeeinrichtung 6 ist

15 für jedes Gewinnwertefeld 63 mit jeweils einem Speicher, zum Beispiel einem Festwertspeicher 66, verbunden, die entsprechend den unterschiedlichen Gewinnwerten unterschiedliche Zahlen, im weiteren als Punkte bezeichnet, speichern. Diese jeweils

20 gespeicherten Punkte werden, wie aus Fig. 2 ersichtlich, von der Risikoanzeigeeinrichtung 6 in den Gewinnwertfeldern 63 zugeordneten Punktefeldern 64 angezeigt. Die Eingänge der Festwertspeicher 66 sind außerdem an eine Clockleitung 10

25 angeschlossen, die ihrerseits mit der Clockleitung der Zähler 61, 62 in Verbindung steht. Die Ausgänge der Festwertspeicher 66 sind über eine Logikschaltung 68, die UND-Gatter aufweist, mit einer Zähleinrichtung 7 verbunden, deren Ausgänge an

30 die Eingänge einer Vergleichseinrichtung 71 angeschlossen sind. Der Ausgang der Vergleichseinrichtung 71 wird einem Speicher für Sonderspiele 52 zugeführt, der eine bestimmte Anzahl von Sonderspielen speichert, und dessen Ausgänge mit einem

35 Sonderspielezähler 5 verbunden sind.

8. 9.

- 1 Weitere Eingänge 51 des Sonderspielezählers 5 sind an die Ausgänge des ersten vorsetzbaren Zählers 61 angeschlossen, die den Gewinnwerten der Sonderspiele der Risikoanzeigeeinrichtung 6 zugeordnet sind. Entsprechend ist ein Münz-
- 5 speicher 4 vorgesehen, der mit den Ausgängen des ersten vorsetzbaren Zählers 61 verbunden ist, die den Gewinnwerten in Münzbeträgen der Risikoanzeigeeinrichtung 6 zugeordnet sind.
- 10 Die Gewinnsteuerlogik 91 steuert die Risiko-spieleinrichtung und ist mit der Auswerte-einrichtung 31 verbunden. Eine Risikofreigabe-leitung 92 ist an einen Eingang eines Flip-Flops 93 angeschlossen, an dessen anderem Eingang der
- 15 Kontakt der Risikotaste 9 anliegt. Der Ausgang des Flip-Flops 93 geht auf einen Eingang eines UND-Gatters 94, an dessen anderem Eingang der Ausgang eines Zufallsgenerators 8 anliegt. Der Eingang des Zufallsgenerators 8 ist mit
- 20 der Taste 9 verbunden. Der Ausgang des UND-Gatters 94 ist direkt mit einem Eingang eines weiteren UND-Gatters 95 und über einen Inverter 97 mit einem dritten UND-Gatter 97 verbunden. Die zweiten Eingänge der UND-Gatter 95 und 97
- 25 sind mit der Risikosteuerlogik 91 verbunden und erhalten ein Signal, wenn der Gewinncode gesetzt werden soll. Der Ausgang des UND-Gatters 95 liegt an den Clock-Eingängen der vorsetzbaren Zähler 61, 62 und der Ausgang des UND-Gatters 97
- 30 ist an die Löscheingänge der vorsetzbaren Zähler 61, 62 angeschlossen. Die Risikosteuer-logik 61 steuert einen Timer 67, der mit dem zweiten vorsetzbaren Zähler 62 verbunden ist. Zur Freigabe der Zähleinrichtung 7 ist die Risiko-
- 35 steuerlogik 91 mit der logischen Schaltung 68 verbunden.

8-10-

- 1 Die Wirkungsweise der vorliegenden Schaltung wird im folgenden beschrieben.

- Die Symbolträger 3 werden in Umlauf gesetzt und zufallsbedingt angehalten. Die Auswerteeinrichtung 31 stellt fest, ob ein Gewinn oder ein Verlust eingetreten ist. Im Falle eines Gewinnes gibt die Auswerteeinrichtung 31 ein Signal an die Risikosteuerlogik und außerdem liegt der Gewinncode an ihren Ausgängen an. In den vorsetzbaren Zählern 61, 62 wird der Gewinncode gesetzt, wobei die Ausgänge des Zählers 61 das dem Gewinncode entsprechende Gewinnwertfeld 63, zum Beispiel 0,30 DM der Risikoanzeigeeinrichtung 6 ansteuern, so daß dieses Gewinnwertfeld 63 aufleuchtet. Entsprechend leuchtet das dem Gewinnwertfeld 63 zugeordnete, in Fig. 2 dargestellte Punktfeld 64 auf. Die Ausgänge des zweiten vorsetzbaren Zählers 62 steuern das nächst höhere Gewinnwertfeld, zum Beispiel 0,60 DM, an, wobei über den Timer 67 die Anzeige in der Weise gesteuert wird, daß das Gewinnwertfeld 0,60 DM mit dem Gewinnwertfeld "NICHTS" abwechselnd aufleuchtet. Das blinkende Feld zeigt den durch die Risikoeinrichtung erzielbaren Gewinn an. Wird die Risikotaste 9 betätigt, so wird der Zufallsgenerator 8 und das Flip-Flop 93 angesteuert, wobei an dem zweiten Eingang des Flip-Flops das Signal für die Risikofreigabe über die Leitung 92 anliegt. Im Falle eines Gewinns liegt an dem Ausgang des UND-Gatters 94 zum Beispiel eine logische Eins an und über das weitere UND-Gatter 95, an dessen zweitem Eingang das "Setze Gewinncode" Signal anliegt, werden über den Clock-Eingang der Zähler 61, 62 diese weitergeschoben, so daß nunmehr das Gewinnwertfeld 0,60 DM als erzielter Gewinn und

1 das zugeordnete Punktefeld 64 aufleuchten und  
das Gewinnwertfeld 1,20 DM als erzielbarer  
Gewinn mit dem "NICHTS" Feld abwechselnd blinkt.  
Bei dem Wechsel von einem Gewinnwertfeld 63 auf  
das andere, d.h. abhängig vom Clockimpuls an den  
5 Clockeingängen der Zähler 61, 62, erhält der  
zugeordnete Festwertspeicher über die Leitung 10  
ein Signal und die in ihm gespeicherten Punkte,  
zum Beispiel fünf, werden über die logische  
Schaltung 68 in der Zähleinrichtung 7 zu dem  
10 vorhandenen Zählerstand aufgezählt. Der Zähler-  
stand der Zähleinrichtung 7 wird über die Ver-  
gleichseinrichtung 71 mit einem in ihr vorhandenen  
Schwellenwert, zum Beispiel 300, verglichen und  
erreicht der Zählerstand diesen Schwellenwert,  
15 so gibt die Vergleichseinrichtung 71 ein Signal  
an den Festwertspeicher 52 und ein Rücksetzsignal  
an die Zähleinrichtung 7 ab. In dem Festwert-  
speicher für Sonderspiele ist eine bestimmte Anzahl  
von Sonderspielen gespeichert, die auf dem Sonder-  
20 spielzähler 5 aufaddiert werden.

Ist die Risikotaste 9 betätigt worden und hat der  
Zufallsgenerator auf Verlust entschieden, so  
liegt am Ausgang des UND-Gatters 95 eine logische  
25 Null an, so daß am Clock-Eingang der Zähler 61, 62  
eine Null anliegt und über den Inverter 96 eine  
logische Eins am UND-Gatter 97 anliegt. Da auch  
an seinem zweiten Eingang eine logische Eins  
anliegt, weist auch sein Ausgang eine logische  
30 Eins auf und die vorsetzbaren Zähler 61, 62 werden  
gelöscht und die Risikoanzeigeeinrichtung 6 zeigt  
"NICHTS" an. Die Risikosteuerereinrichtung 91 gibt  
ein Sperrsignal über die Risikofreigabeleitung 92  
ab, so daß ein weiterer Tastendruck der Risiko-  
35 taste 9 keine Wirkung hervorruft. Somit kann das

- 1 normale Spiel mit dem Umlauf der Symbolträger 9 von neuem beginnen, wobei die bis zum Verlust des erzielten Gewinnes durch Einsatz der Risiko-  
spieleinrichtung gewonnenen Punkte erhalten bleiben und nicht verlorengehen.
- 5
- Wird die Risikotaste 9 innerhalb einer vorgegebenen Zeit nach einem erzielten Gewinn, während der die Risikoanzeigeeinrichtung 6 aufleuchtet und blinkt, nicht betätigt, so wird nach dieser  
10 vorgegebenen Zeit der erzielte Gewinn von der Auswerteeinrichtung 31 direkt über den Eingang 41 und/oder den Eingang 51 auf den Münzspeicher 4 und/oder den Sonderspielezähler 5 aufgebucht.  
Das normale Spiel mit dem Umlauf der Symbolträger  
15 9 kann dann weiter fortgesetzt werden.

- Fig. 2 zeigt die Ansicht eines Münzspielgerätes 1 entsprechend der vorliegenden Erfindung. In dem Spielsymbolfenster 2 sind die fünf als  
20 Umlaufkörper ausgebildete Symbolträger 3 zu erkennen. Die Risikoanzeigeeinrichtung 6 ist als Risikoleiste 63 mit dem erzielten bzw. erzielbaren Gewinn und als Punkteleiste 64 dargestellt, wobei die Punkteleiste 64 die durch das Risiko-  
25 spiel erreichbaren Punkte anzeigt. In dem Münzspeicher 4 wird dem Spieler die ihm zur Verfügung stehende Geldsumme und in dem Sonderspielezähler 5 die erzielten Sonderspiele angezeigt. Der Punkte-  
30 zähler 7 zeigt die bereits erzielten Punkte an.

- In der Fig. 1 ist dem "NICHTS" Feld kein Fest-  
wertspeicher 66 zugeordnet, so daß bei Verlust  
des schon erzielten Gewinns keine Punkte auf  
die Zähleinrichtung 7 aufgezählt werden.

12-13-

1 In einem weiteren Ausführungsbeispiel kann aber  
auch für den Verlustfall eine bestimmte Punkte-  
zahl vorgesehen werden, die auf die Zählein-  
richtung 7 aufgezählt wird. Damit ist für den  
Spieler ein weiterer Anreiz zum Betätigen der  
5 Risikoeinrichtung gegeben.

Die in den Festwertspeichern 66 gespeicherten  
Punktezahlen werden direkt auf den Zähler  
aufgezählt, das heißt, es wird eine Addition  
10 vorgenommen. Es ist aber auch denkbar, daß  
weitere Einrichtungen, zum Beispiel eine Multi-  
pliziereinrichtung, zwischen Festwertspeicher 66  
und Zähleinrichtung 7 geschaltet sind.

15 In dem oben beschriebenen ersten Ausführungs-  
beispiel ist die Speichereinrichtung 66 als  
Festwertspeicher ausgebildet. Bei einer weiteren  
Ausführungsform besteht die Speichereinrichtung 66  
aus einem oder mehreren programmierbaren Speichern.  
20 Die den erzielten bzw. erzielbaren Gewinnwerten  
zugeordneten Punkte werden dabei von einem  
nicht dargestellten Zufallsgenerator bestimmt,  
wobei der Zufallsgenerator die jeweiligen programmi-  
erten Speicher entsprechend den Punkten lädt.

25 Die erzielbaren Punkte und der Inhalt der je-  
weiligen Speicher können aber auch von der Auswerte-  
einrichtung 31 bzw. der Gewinnsteuerlogik 91  
abhängig von den Spielzuständen oder Spielfolgen  
oder abhängig von der Stellung der Symbolträger,  
30 die die Punkte anzeigen können, bestimmt werden.  
Die weitere Wirkungsweise entspricht der im  
ersten Ausführungsbeispiel beschriebenen. Die Zusatz-  
gewinne, die über die erfindungsgemäße Risiko-  
einrichtung abhängig von der Punktezahl in der  
35 Zähleinrichtung 7 erreicht werden können, bestehen

13-14-

- 1 in Sonderspielen, die in dem Sonderspielzähler aufaddiert werden. Es ist aber auch denkbar, daß die bei Erreichen einer bestimmten Punktezahl in der Zähleinrichtung 7 erzielbaren Zusatzgewinne in der Möglichkeit des Nachstartens der
- 5 Symbolträger 3 oder anderer Bedienungsmöglichkeiten zur Erhöhung der Gewinnchance bestehen.

Bei der in der Fig. 2 dargestellten Ansicht des Münzspielgerätes 1 zeigt die Zähleinrichtung 7

10 die bereits erzielten Punkte in digitaler Weise an. In einem anderen Ausführungsbeispiel steht die Zähleinrichtung mit einem flächigen Anzeige- oder Leuchtenfeld in Wirkverbindung, das je nach bereits erzielter Punktezahl flächig beleuchtet wird

15 und die optisch hervorgehobene Flächenbedeckung ist ein Maß für die erreichte Punktezahl.

20

25

30

35

-15-  
Leerseite



- 17 -

Nummer: 33 34 474  
 Int. Cl.<sup>3</sup>: G 07 F 17/34  
 Anmeldetag: 21. September 1983  
 Offenlegungstag: 5. April 1984

3334474

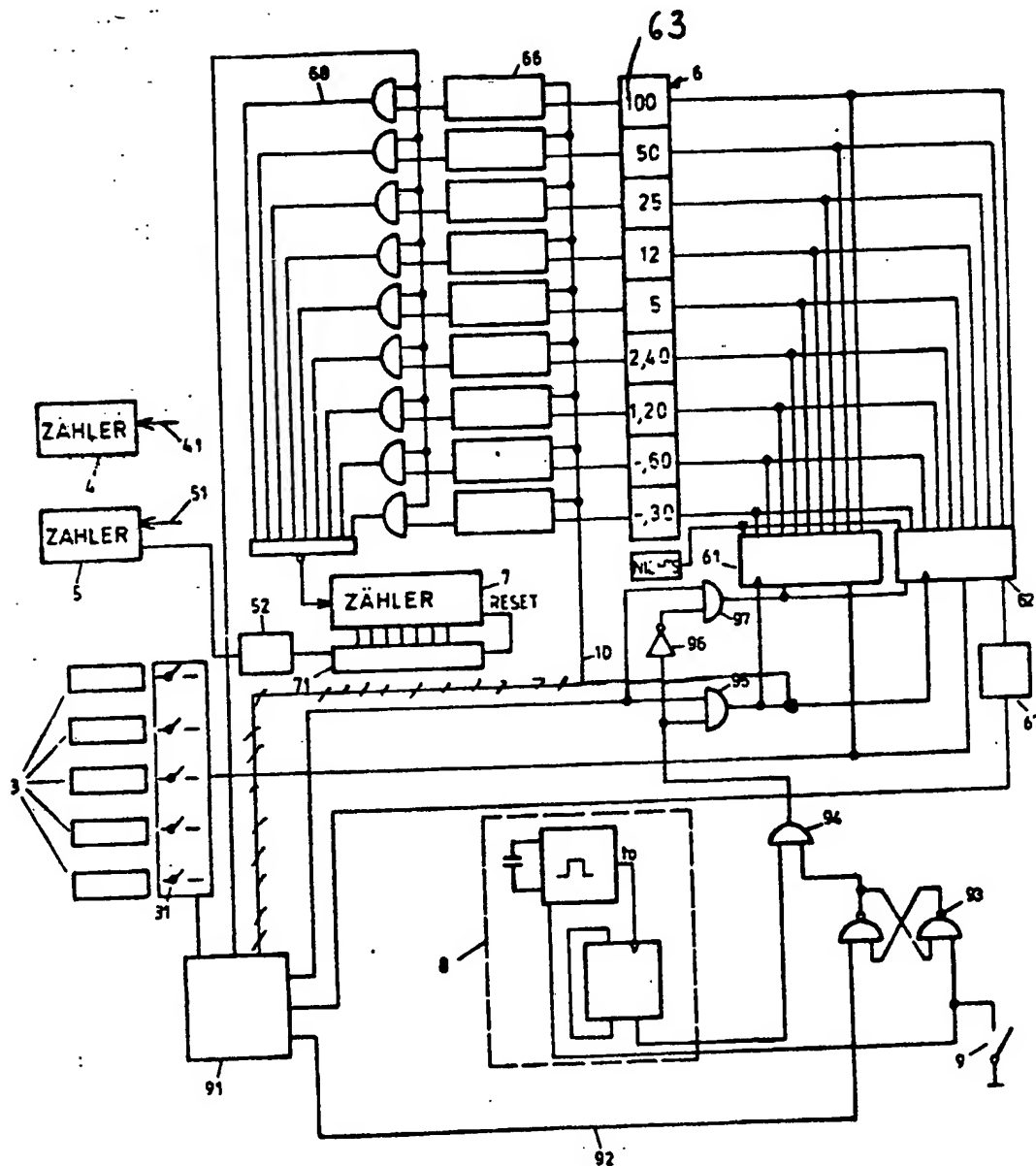


FIG. 1

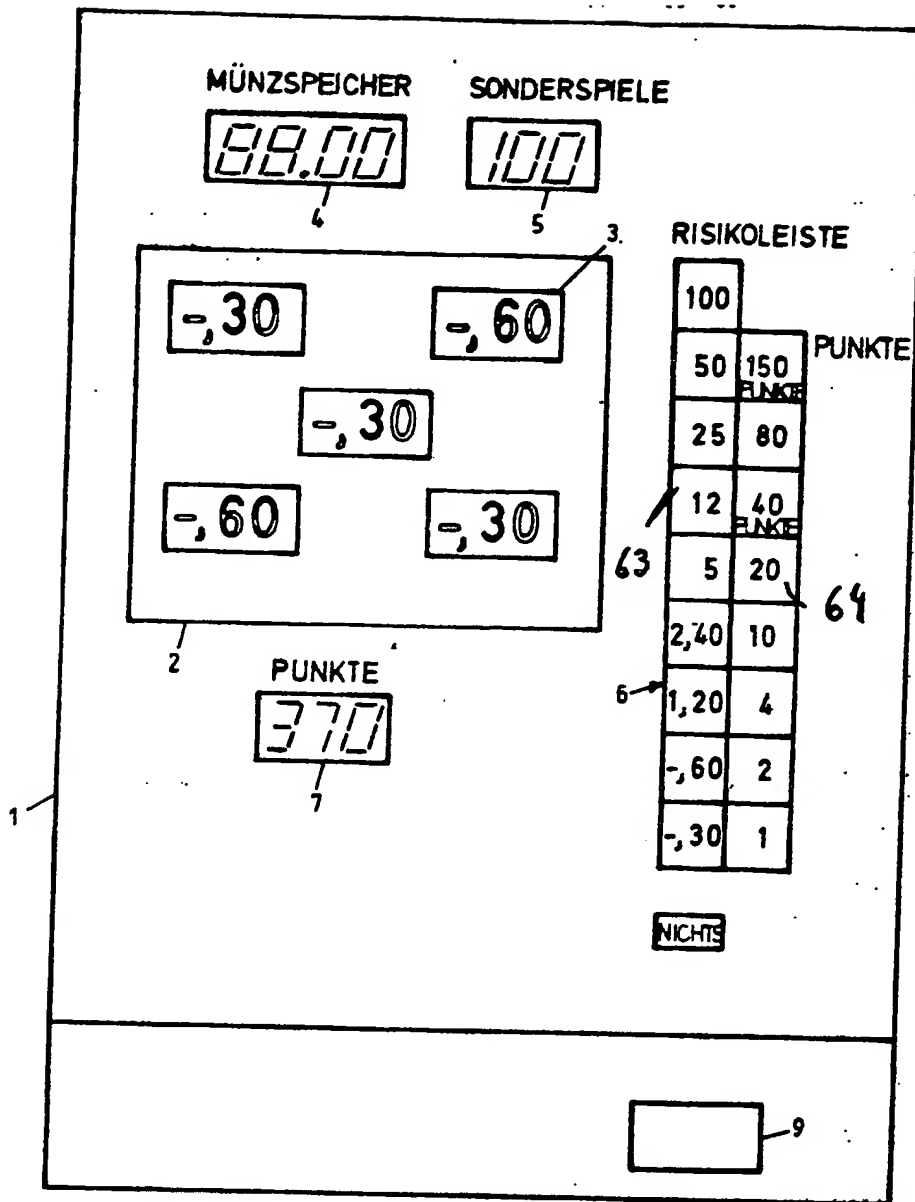


FIG. 2

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ FADED TEXT OR DRAWING
- ☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**